

## **EL ESPECTADOR COMO INTERACTOR**

### **Mitos y perspectivas de la interacción**

**Claudia Giannetti**

*Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela CGAC, 23.01.2004.*

Cuando hoy día se habla de medios electrónicos o telemáticos, suele apuntarse de forma casi automática a la interactividad como característica implícita. Es fácil constatar en artículos de la prensa o críticas de arte que el marketing comercial en torno a la interactividad ha sido y está siendo asumido también por el media art. El simple hecho de establecer un mecanismo de control o una interconexión entre obra y espectador –transformado en usuario– es considerado una interacción. La interactividad pasa a ser signo no sólo de contemporaneidad de la obra, sino incluso de su cualidad (¡sic!). Aunque se evite actualmente el empleo del concepto "progreso" (por los ya conocidos argumentos postmodernos), es como si el arte interactivo significase un paso "evolutivo" en el contexto de la historia del arte... La moda de la interactividad ha transformado incluso la mera acción de clicar con el ratón en modelo de interacción, y el acto –carente de pretensiones– de "zapear" por Internet en "arte" de navegación, algo que, en realidad, al contrario de la prometida interactividad, está cultivando parásitos colgados de la red.

Debemos, por lo tanto, hacer un análisis más amplio de la posible relación entre arte e interactividad, dejando de lado las cuestiones exclusivamente propagandistas en torno al tema. Introducir la participación activa del espectador en la obra requiere redefinir cuatro campos esenciales: la percepción, la exhibición, la comunicación y la estructura. La adaptación de la estructura a un sistema de comunicación bidireccional implica el desarrollo de un "mediador" que desempeñe esta función, como es el caso del *diseño de interfaz*. Esto supone vincular los intereses puramente estéticos y personales a la creación de una relación interactiva entre el usuario y la producción. Como en una orquesta, en la que los músicos deben subordinar su interpretación personal a los intereses del conjunto, que –a su vez– responden a las pautas generales fijadas en la partitura según unos criterios estéticos y armónicamente

efectivos. El diseño de interfaz es planteado, así, en función de la percepción: el creador de una producción u obra interactiva debe ser capaz de pensar, más allá de su propia inspiración, en favor del usuario, del público, ya que una parte imprescindible de la obra interactiva gira en torno al propio desarrollo de la interactividad. Esto significa adecuar el proceso comunicativo de la interfaz a la conducta humana en general.

Aquí reside, quizás, uno de los grandes cambios respecto a las concepciones participativas: cuando hablamos de arte interactivo, nos referimos a un tipo de producción concebida específicamente para proporcionar el diálogo con el usuario: la obra como tal se revela a partir de la actuación y de la intervención del espectador. El público debe operar en el contexto de la obra o producción, que se transforma en un entorno experimentable física y emocionalmente.

Esto implica plantear un nuevo concepto de estructura de la obra. Una obra interactiva, que permita la integración del espectador, tiene que disponer necesariamente de una estructura abierta, que facilite este acceso. Esto significa una ruptura con el sistema tradicional secuencial, una ruptura con la estructura definida y acabada de la obra de arte objetual. El arte interactivo subvierte el sistema objetual, definido y concluido por el artista, un sistema predominante en nuestra cultura occidental y en las manifestaciones artísticas. Por lo tanto, la obra de arte interactiva significa un paso desde la teoría estética clásica, centrada en el objeto de arte, hacia una nueva teoría que tiene como punto de referencia principal el observador, el público, el usuario. El proceso predomina sobre la obra; en consecuencia, el objeto desaparece en el proceso electrónico. Se genera una relación absolutamente temporal, dinámica y cambiante, que sustituye la idea de espacio y forma permanentes y estáticos del objeto de arte en la estética clásica.

Una parte representativa de la producción que establece una comunicación humano-máquina (obra electrónica-usuario) está centrada en el control: el público, al actuar en el contexto de la obra, controla los procesos. Como analizaremos, el control es un fenómeno clave a la hora de entender la interfaz. Para poner un ejemplo que todos hemos experimentado: la navegación en proyectos basados en sistemas cerrados de memoria, como en CD-ROMs, hipertextos online o web art. El usuario ejerce un control sobre el

proceso, sobre la navegación, pero no un verdadero diálogo con la obra. Es por eso que gran parte de las obras de web art o arte multimedia no pueden ser caracterizadas como interactivas, sino son básicamente participativas o reactivas.

Las obras interactivas –para que sean consideradas como tal– implican un intercambio real de información entre los sistemas, como el humano y el digital, es decir, la posibilidad de que un elemento externo a la máquina entre a formar parte del proceso mediante la introducción de información, y pueda generar nueva información no contenida en el programa. Me gustaría poner un ejemplo de obra, en la que el público, con su actuación, es el motor de la instalación, llenándola de contenido. Se trata de la obra de Paul Sermon, “Telematic Vision” (1993). Esta instalación telemática utiliza dos espacios ubicados en lugares diferentes (dos museos situados en una misma ciudad), interconectados en red, en los que sitúa de forma idéntica los mismos objetos – un sofá y un monitor–, de modo a constituir dos espacios perfectamente equivalentes. Cámaras situadas en cada uno de los espacios captan las imágenes y los movimientos de los observadores sentados en los sofás, que son enviadas mediante una línea de RDSI a un mezclador con generador de efectos de vídeo, que vuelve a retransmitir a los monitores una nueva imagen del sofá, en la que se ve sentadas juntas a las personas físicamente separadas. De esta manera, los interactores situados en lugares distantes se reúnen por telepresencia en un mismo espacio virtual que puede ser visto a través del monitor. El público se transforma en *voyeur* de su propio espectáculo.

En este tipo de mundos telemáticos simulados, las personas son observadores internos y externos simultáneamente. El término *interactor* (que proviene del teatro) nos permite definir este nuevo perfil de espectador. En la obra de Sermon, observamos que los interactores dialogan no sólo “a través” de la Interfaz, sino “en” la propia interfaz del sistema, generando su propio espectáculo. Se pierde la separación clara entre el cuerpo remoto o telepresente, y el cuerpo físico real, ya que los interactores pasan a existir virtualmente EN y ENTRE ambos. (La cuestión en torno al concepto de cuerpo virtual está tratada explícitamente por Stelarc en sus performances.)

En este sentido, las interfaces técnicas (*Human Computer Interfaces*) desempeñan un papel semejante al de los “medios” que los seres humanos necesitamos para comunicarnos entre nosotros, y facultan el acoplamiento entre diferentes sistemas. El límite o la posibilidad de la interfaz representa el conocimiento del contexto de la interacción por parte de los agentes interactuantes. En este contexto, se trata tanto de buscar la reducción de la distancia y del tiempo de comunicación, como de lograr la optimización del tiempo de reacción y de la flexibilidad en la interrelación. Esta optimización tiene por resultado el replanteamiento respecto a la comprensión de las posiciones asumidas por cada sistema –sujeto y máquina– que interviene en el proceso de comunicación: el sujeto deja de ser el operador que controla consciente e íntegramente la herramienta; y la máquina experimenta un incremento progresivo en el grado de “independencia” de su funcionamiento, es decir, ya no es una herramienta “inerte” en el sentido convencional. Esto significa que, para que se produzca la intercomunicación, debe haber un proceso de traducción de lenguaje. Así, apuntamos a tres factores esenciales para entender la interfaz: **el contexto, el tiempo y la traducción.**

El factor temporal desempeña un papel relevante desde las perspectivas tanto de la optimización de la interacción como proceso recursivo, como del lapso de tiempo de reacción de ambos sistemas. Éstos son, de hecho, algunos de los motivos por los cuales los especialistas investigan sistemáticamente en las posibilidades de lograr una interacción en *tiempo real*. No obstante, hay que valorar los llamados procesos interactivos *en tiempo real* como *simulaciones del llamado tiempo real*, dado que cualquier transmisor o receptor necesita un tiempo específico de codificación y decodificación del mensaje (sin mencionar el tiempo necesario de entendimiento y procesamiento de la información recibida, o el tiempo de preparación y reflexión del mensaje a enviar).

Por último, otra cuestión determinante se centra en el concepto de traducción. Desde el punto de vista de la construcción técnica, la interfaz asume la función de traducir y transmitir la información entre los sistemas conectados o acoplados. Si las interfaces son necesarias para posibilitar la interacción entre dos o más sistemas organizados distintamente, queda claro que las formas y las estructuras de los sistemas implicados deben conformar un medio de comunicación inteligible mediante la traducción adecuada. El

factor “traducción” suele absorber gran parte de la atención en la concepción y producción técnica de la obra, puesto que, además de conectar distintos canales de entrada y salida, debe regular y transmitir diferentes procesos de codificación.

Todas estas transformaciones hasta ahora mencionadas implican un cambio de enfoque fundamental respecto a la estética: ya no se trata de reflexionar sobre las imágenes del mundo (sobre la reproducción o representación de las visiones de mundo), sino que se trata de cuestionar el mundo mismo, la realidad construida a partir de nuestra observación.

Hemos llegado, así, al último concepto que me gustaría introducir: la Endoestética. El término proviene de la Endofísica, una teoría del científico alemán Otto Rössler. He desarrollado de forma más profunda la aplicación de los conceptos de la Endofísica en la estructuración del modelo de la Endoestética en mi último libro, “Estética digital - Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología”.<sup>1</sup> Aquí sólo introduciré los conceptos básicos.

La Endofísica trata, principalmente, de la teoría de la simulación, cuyos elementos clave son el observador y la interfaz. Los seres humanos somos parte de nuestro mundo y no podemos acceder directamente a él, u observar desde fuera el mundo en que vivimos. Para la Endofísica, esta posición exterior al mundo sólo es factible en un modelo (en un sistema simulado), y no en la realidad misma. Por ello, es necesaria la creación de una interfaz entre el observador y un mundo, o un modelo de mundo, como, por ejemplo, un mundo artificial creado en el ordenador. En este tipo de mundo simulado, nos transformamos en observadores internos y externos simultáneamente. La obra de Sermon es, en este caso, paradigmática, ya que permite analizar los estrechos vínculos existentes entre la nueva estética de lo digital y la Endofísica. En esta obra son abordados temas característicos de la Endoestética, tales como la relatividad del sistema condicionado al observador y las posibilidades de integrar, mediante la interfaz, observadores internos en un sistema (virtual), que puede ser observado desde la perspectiva externa.

---

<sup>1</sup> Claudia Giannetti, *Estética digital - Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona, ACC L'Angelot, 2002.

Desde el punto de vista de la Endoestética, las obras interactivas o virtuales sólo “existen” como tal (sólo adquieren sentido) en la medida en que se da la interrelación activa entre el interactor y el sistema (la obra). El sistema interactivo, por consiguiente, es siempre potencial y no existe activamente de forma autónoma, puesto que está subordinado a la aportación del observador o del entorno, sea visual, sonora, táctil, gestual o motora, sea energética o corporal. Esto demuestra la peculiar potencialidad del arte interactivo para superar las fronteras de lo puramente instrumental y transformarse en recurso de lo imaginario para la generación de entornos virtuales, experimentables de forma cognitiva y sensorial.

© cgiannetti 2004.